

Ulvevinter

2. UDGAVE - SPILLERNES HÅNDBOG



Rollespilsforlaget

Indholdsfortegnelse

Introduktion	3	Mester formularer	13
Sådan skaber du en Helt	4	Sådan bliver helte bedre	14
Folkeslag	4	Kort over Tharos	15
Egenskaber	5	Om landet Tharos	16
Liv og Mana	6	Sådan blev verden skabt	16
Færdigheder	6	De to dronninger	17
Rustninger og våben	9	Tharos' historie	17
Andet udstyr	10	Fensmark	18
Kampe	11	Alfheim	19
Hvem starter først?	11	Karak-Duk	19
Bevægelse	11	Frit Anirr	19
Hvordan slås man?	11	Østmark	19
Held i kamp	12	Vonisheim	20
Helbrede Liv og Mana	12	Ozon-Ghuel	20
Magi	12	Nordlandet	20
Begynder formularer	12	Pris- og våbenliste	21

Ulvevinter - Spillernes Håndbog 2. udgave

Et rollespil af Bjarne Sinkjær
Forside af Robert Friis

Tak til Rasmus Wichmann og Marit Nim

2. udgave, 2. oplag

© 2010, 2012 Bjarne Sinkjær. Denne håndbog må frit trykkes til privat brug. Den må ikke videredistribueres i trykt eller elektronisk form, uden skriftlig tilladelse.

Denne bog er ikke et komplet rollespil og kan ikke bruges uden regelbogen. Regelbogen kan købes via boghandlen, i rollespilsbutikker eller via:

www.rollespilsforlaget.dk

Sådan skaber du en Helt

Alle spillerkarakterer, fjender og sagnvæsner beskrives af fire Egenskaber, nemlig Styrke, Smidighed, Helbred og Viden, samt en række Færdigheder som f.eks. ridning, skydning eller kamp. Desuden har din helt også nogle tal som beskriver hvor meget Liv og Mana han har.

Styrke afgører hvor tunge våben og rustninger din helt kan bruge. Høj styrke giver også bonus til skade.

Smidighed bruger din helt, når han kæmper med våben, rider og dyrker sport, men også til mindre heltemodige ting som at skjule sig og stjæle.

Viden er vigtig for bogorme, som interesserer sig for sprog, historie, handel, følge efter spor – og ikke mindst kaste magi!

Helbred bruges når din helt skal modstå gifte – og et godt helbred giver også mere i Liv, så han kan modstå mere skade.

Der er fem trin i at skabe en helt:

1. Vælg hvilket folkeslag din helt kommer fra.
2. Fordel point på Egenskaber.
3. Fordel point på Færdigheder.
4. Køb udstyr.
5. Giv din helt et navn – så er du klar til eventyr!

Folkeslag

Der er fem folkeslag i Ulvevinter som du kan spille; mennesker, dværge, elvere, halvjætter og halvlange.

Mennesker

Menneskene blev skabt af guderne Odin, og hans to brødre Vile og Ve. En dag gik de langs stranden og kedede sig, fordi jorden var tom. Odins to brødre skabte en mande- og en kvindefigur ud af ler og Odin pustede liv i dem. Siden da har der levet mennesker på jorden. De fleste mennesker lever som bønder, dyrker jorden og

passer køerne – men det sker nogle gange at ondskab truer, så de må smede våben for at forsvare sig selv og deres familier. Nogle mennesker bliver også optændt af eventyrlyst, og drager ud i verden for at vinde rigdom og berømmelse.

- Mennesker har én ekstra Færdighed på ekspert niveau. Dvs. at mennesker starter med 5 ekspertfærdigheder og 3 normale færdigheder.

Dværge

Da jorden blev skabt af Ymers krop, fandt Odin at der levede små maddiker i kadaveret. Dem brugte Odin til at skabe dværgene. Måske havde han lidt hastværk, for dværge er ikke specielt velbyggede. De er små, lidt tykke, med lange skæg og buskede øjenbryn. Måske er det på grund af deres knap så kønne udseende, at dværge har trang til at skabe smukke ting af jern, guld og ædelstene. Mange af de magiske ting som guderne bruger, f.eks. Thors hammer Mjølner og Odins spyd Gungner, er lavet af dværge.

- Dværge har +1 i Helbred.
- Dværge er ikke specielt adrætte og kan aldrig have mere end 4 i Smidighed.
- Dværge har stor færdighed i bruge økse og får ikke -1 i Rustning ved at bruge en kampøkse.
- Dværge har korte ben, så de bevæger sig kun 5 meter hver tur.
- Dværge kan se varmen fra levende væsner i mørke og de føler sig frem i underjordiske gange, når der ikke er lys. De bliver aldrig bange for mørke.

Elvere

Elverne blev skabt af vanerne Frej og Freja for at være deres tjenere, men de har siden bredt sig over hele jorden. Vanerne kan godt lide at have smukke ting omkring sig, så de skar en mandeskikkelse ud af egetræ og en kvindeskikkelse ud af birketræ. Så samlede vanerne morgendug, måneskin, blomsterstøv og nattergalens sang. Af disse gaver skabte de liv og pustede det ind i træfigurerne. Elvere er høje, slanke og meget smukke. Hvor dværge elsker jorden, holder elverne af skovene. De elsker foråret, når træerne får grønne blade og anemonerne forvandler

skovbunden til at blomsterhav. Elvere holder også meget af at feste. De laver store bål, som de danser omkring hele natten i månelysets skær.

- Elvere har +1 i Smidighed.
- Elvere er meget slanke og kan aldrig have mere end 4 i Helbred.
- Elvere er dygtige til at skyde med bue og kan skyde 14 meter/felter.
- Elvere kan se i måneskin eller med meget lidt lys.

Halvjætter

Halvjætter er kæmper, der lever oppe i bjergene og i højene, hvor mennesker helst ikke vil bo, fordi der er øde og koldt. Halvjætter er to hoveder højere end mennesker og er meget stærke. De holder store flokke af får, for halvjætter har meget appetit og sætter stor pris på fårekød. De karter uld, og laver garn og stof hele vinteren, som de i foråret tager ned i dalene og bytter med menneskene for korn, øl og andre ting, som de har svært ved at lave selv. Mange unge halvjætter tager for en tid ned i dalene og arbejder for mennesker. Selv om halvjætter er meget stærke og er gode til at arbejde, er mange mennesker dog lidt bange for deres store størrelse, så nogle halvjætter tager på eventyr i stedet for.

- Halvjætter er store og stærke, og har +2 i Styrke.
- Halvjætter er lidt klodsede og kan aldrig have mere end 4 i Smidighed.
- Halvjætter er heller ikke alt for kløgtige og kan aldrig have mere end 4 i Viden.
- Halvjætter har lange ben, så de bevæger sig 7 meter hver tur.
- Halvjætter er vant til at leve i kolde bjerge og fryser aldrig.
- Alle rustninger skal laves specielt til halvjætter og koster dobbelt så meget.

Halvlange

Nogle siger drilsk om halvlange, at de blev skabt af alt det som blev til overs da guderne skabte de andre folkeslag – selv påstår de halvlange, at de er skabt af det bedste af alle de andre racer; dværgenes højde, elvernes smidighed, menne-

skernes viden og halvjætternes appetit! Halvlange er halvt så høje som mennesker. De elsker god mad, så de bliver let lidt buttede. På trods af det, er de meget let på tå, og de har nemt ved at gemme sig for større (og dummere) folkeslag. De fleste halvlange lever af landbrug ligesom mennesker, men de er ret nysgerrige og drømmer om fjerne egne, så nogle unge halvlange drager ud for at opdage verden.

- Halvlange har +1 i Smidighed.
- Halvlange er halvt så høje som mennesker og kan aldrig have mere end 4 i Styrke.
- Halvlange har +1 i Færdighederne Skjule Sig og Bue & Slynge.
- Halvlange har korte ben, så de bevæger sig kun 5 meter hver tur.
- Halvlange er heldige, og de har 3 i Held mod de normale 2.
- Halvlange kan ikke bruge lanser, slagsværd og kampøkse. De kan bruge et langsværd, hvis de har 4 i Styrke, og bruger begge hænder.

Egenskaber

Der er fire Egenskaber i Ullevinter. Du fordeler point til din helts Egenskaber, ved at du tager én af rækkerne nedenfor og fordeler tallene ud på Styrke, Smidighed, Viden og Helbred, i den rækkefølge du har lyst til. Rækkerne er lavet sådan, at point enten fordeles jævnt eller gør nogle Egenskaber bedre, mens andre bliver svagere; for eksempel at din helt bliver stærkere men har lidt mindre viden.

Disse point kan du tildele din helts Egenskaber:

4	4	4	4
5	4	4	3
6	5	3	2

Styrke: Din helts styrke er et mål for hvor veltrænet og muskuløs han er. Styrke bestemmer hvor tunge rustninger og store våben din helt kan bruge, og høj styrke giver også bonus til skade. Hvis det kniber, kan din helt godt prøve at bruge alle Færdigheder der bygger på Styrke, også selv om han ikke har point i dem.

Styrke	Skadebonus:
6	+1
7	+2
8	+3
9	+4
10+	+5

Hvis for eksempel din helt har hele 8 i styrke og slår med et langsværd, vil han give en 8-sidet terning i Skade, plus 3 i Skadebonus.

Du behøver ikke at holde øje med, hvor meget din helt kan bære rundt på. I stedet har tunge rustninger og våben en Styrke, som din helt skal have for at bruge rustningen eller våbenet ordentligt.

Din helt kan bære seks gange hans Styrke i kilogram en hel dag, uden at blive træt. Hvis han f.eks. har 6 i styrke, kan han bære 36 kg en hel dag. Din helt kan løfte op til 20 gange hans styrke, men så bevæger han sig kun halvt så hurtigt hver tur og han bliver hurtigt træt. Det gør at en helt med 6 i styrke kan løfte hele 120 kg.

Smidighed: Din helts smidighed bruger han til alle fysiske ting, som f.eks. til at kæmpe, ride, stå på ski og dyrke sport, men også til mindre heltemodige ting som at skjule sig og stjæle. Din helt kan prøve at bruge alle Færdigheder der bygger på Smidighed, også selv om han ikke har point i dem.

Viden: Viden fortæller mere om hvor god en uddannelse din helt har, end om hvor klog han er. Færdigheder som f.eks. sprog, historie, handel, følge efter spor – og ikke mindst kaste magi – bygger alle sammen på Viden. Alle Færdigheder, der bygger på Viden, kan din helt kun bruge, hvis han har mindst ét point i dem.

Helbred: Det er godt at have et stærkt helbred, når din helt skal modstå gifte – men et godt helbred giver også mere i Liv, så han kan modstå mere skade.

Liv og Mana

Ud over de fire grundegenskaber, har din helt to andre egenskaber, Liv og Mana. Liv fortæller hvor stor og robust din helt er, mens Mana bruges som 'brændstof' til at kaste magi med.

Hvor meget **Liv** din helt har, finder du ved at gange dit Helbred med to – og lægge fire til. Hvis din helt for eksempel har 4 i helbred, vil han have 12 i Liv.

Liv for Bipersoner (alle de personer og monstre som spillederen spiller) finder du ved at gange deres Helbred med to – og lægge to til. Hvis en ork for eksempel har 4 i helbred, vil den have 10 i Liv.

Mana finder du ved at gange Viden med to – og lægge fire til. Hvis din helt for eksempel har 5 i viden, vil han have 14 i Mana.

Færdigheder

For at bruge en Færdighed, skal du slå en 10-sidet terning (T10) og lægge til din Færdighed. Hvis du slår 11 eller derover (kaldet 11-reglen), lykkedes det du prøver at gøre. Et terningslag på 10 er altid klaret, mens du aldrig klarer et terningslag på 1.

Hvis du og en modstander forsøger at **modarbejde** hinanden; f.eks. ved brydning eller for at se hvem der kan løbe hurtigst, slår I begge en T10 og lægger til Færdigheden. Den der får højest vinder. Får I det samme, har ingen overtaget og I må slå igen i næste tur.

Hvis I prøver at **hjælpe hinanden**, f.eks. ved at åbne en genstridig dør eller få øje på en fjende, skal én slå rullet mens de andre giver ham en bonus. Alle der hjælper, slår for deres Færdighed eller Egenskab; for hver hjælper der klarer sit slag, får ham der skal klare slaget +1 i hans Færdighed.

Alle Færdigheder bygger på en Egenskab, f.eks. bygger Sværd på Smidighed, mens Historie bygger på Viden. Når du laver din helt, starter du med syv eller otte færdigheder (husk at mennesker får en ekstra). De fleste helte har 4 færdigheder som de er almindeligt gode til at bruge og 3 færdigheder som de er eksperter i. Magikere er lidt specielle, fordi de skal bruge meget af deres tid på at træne deres magiske kræfter, så de har ikke så meget tid til at beskæftige sig med andet. Troldmænd har ekspert færdighed i at bruge Magi, men de har kun 2 ekstra ekspert færdigheder og 2 almindelige færdigheder.

En **Normal Færdighed** har du det samme i, som du har i dens Egenskab: Hvis du f.eks. har 5 i Smidighed, vil du også have 5 i at bruge Sværd (som bygger på Smidighed).

En **Ekspert Færdighed** har du 2 point oven i den Egenskab som Færdigheden bygger på: Hvis du f.eks. har 5 i Smidighed, vil du have 7 i at bruge Sværd.

Hvis du ikke har en Færdighed, kan du alligevel prøve alle færdigheder som bygger på Smidighed og Styrke, men med -2 til færdigheden: Hvis du f.eks. har 5 i Smidighed, vil du have 3 i at bruge Sværd. Husk at et slag på 10 altid er klaret.

Her er en liste over de Færdigheder du kan give din helt:

Buer og slynger (Smidighed): Du er trænet i at bruge buer eller slynger, til jagt og i kamp.

Finde Vej (Viden): Med denne færdighed kan du finde vej uden et kort, og du ved hvor i terrænet det kan være farligt at færdes, f.eks. på løse klipper.

Følge Spor (Viden): Hvis du skal forfølge nogens spor, bruger du denne færdighed.

Handel (Viden): Når du og dine venner skal købe eller sælge noget, kan du bruge Handel til at få en bedre pris.

Historie (Viden): Du bruger Historie til at vide noget om den gamle verden og dets helte, gamle riger og konger, gode og onde troldmænd.

Håndværk (Styrke): Du er trænet enten som smed, tømrer, juveler, skrædder eller i at arbejde i læder. Du bruger denne færdighed, til at vide hvad ting er værd eller til at reparere udstyr.

Lanse (Styrke): En lanse er et ekstra langt og tungt spyd, som du bruger til angreb fra hesteryg. Det tager mange år at lære at bruge lanser ordentligt, så det er som regel kun riddere og deres væbnere, der bruger dem.

Magi (Viden): De ældgamle magiske kræfter kan bruges til at kaste magiske formularer med. Din helt har lært denne svære kunst.

Mod (Helbred): Der er onde og skræmmende væsener ude i verden, som vil alle mennesker det ondt. Hvis du har denne Færdighed, kan du bruge den til ikke at blive bange for dem.

Opdage Ting (Viden): Hvis nogen har gemt sig for at lokke dig og dine venner i baghold, eller hvis du vil undersøge et sted for hemmelige døre, kan du opdage dem med denne Færdighed.

Overtale (Viden): Denne Færdighed bruges til at snakke for din sag, og overtale folk til at gøre hvad du ønsker.

Ride (Smidighed): Alle kan ride, men skal du springe over forhindringer, kæmpe til hest eller gøre noget andet svært, bruger du Ridning. Hvis du vil slås til hest, slår du for den laveste af Ridning eller din våbenfærdighed.

Sejle (Styrke): Din helt har sejlet på de Tre Have og ved hvordan man styrer en båd.

Skjold (Smidighed): Det er farligt at blive ramt af våben, men heldigvis kan du beskytte dig med et skjold. Denne Færdighed bruger du til at parere din fjendes slag.

Skjule Sig (Smidighed): Nogen gange er det bedre bare at gemme sig, end at slås. Du bruger også denne Færdighed til at snige dig.

Slagsmål (Smidighed): Slagsmål er kamp uden våben. Du kan enten slå på din modstander eller bryde med ham.

Spille (Viden eller Smidighed): Man kan blive meget fattig af at spille om penge, men det er din store lidenskab. Din helt kan spille terninger, skak og andre spil.

Sport (Styrke): Din helt er glad for at dyrke sport og er god til at klatre, stå på ski, hoppe over forhindringer og svømme.

Sprog (Viden): Du kan snakke dværge-, elver-, rise- eller andre mærkelige sprog. Du kan snakke et sprog for hvert point du har i denne Færdighed.

Spyd (Smidighed): Du kan bruge et spyd enten til at kæmpe i nærkamp eller til at kaste med.

Stav (Smidighed): En solid træstav er måske ikke det bedste våben, men det er nemt at finde en ny stav hvis den gamle knækker og folk glemmer nogen gange at det er et våben, specielt hvis din helt er lidt gammel.

Stjæle Ting (Smidighed): Det er ikke pænt at stjæle, men du har altså lært det. Du bruger Stjæle Ting til at åbne låse, fjerne fælder og tømme andre folks lommer.

Sværd (Smidighed): Du er trænet i at bruge sværd, kortsværd og knive i kamp.

Økse (Smidighed): Din helt er trænet i at bruge økser i kamp.

Der er ingen faste klasser i Ullevinter, som det kendes fra andre rollespil, men her er nogle eksempler på hvad forskellige professioner har af Færdigheder:

Jægere: Jægere lever af at fange dyr, spise deres kød og sælge deres skind inde i byen. Buen er hans foretrukne våben. **Færdigheder:** Bue & Slynge, Finde Vej, Følge Spor, Opdage Ting, Skjule Sig, Spyd.

Krigere: De fleste krigere arbejder for en høvding eller en konge, men nogle er også lykkeriddere der vandrer rundt og går på eventyr, for at finde skatte. **Færdigheder:** Bue & Slynge, Mod, Opdage Ting, Skjold, Sport, Sværd.

Sørøvere: Rigtige sørøvere overfalder skibe og stjæler deres last. Der findes også sørøvere der arbejder for kongen – og som kun overfalder hans fjender – mod at kongen får en del af byttet. Den slags sørøvere kaldes fribyttere eller kapere. **Færdigheder:** Handel, Sejle, Stjæle Ting, Slagsmål, Sport, Økse.

Riddere: Riddere er fine folk der kæmper til hest, og bruger tunge rustninger og våben. Rigtige riddere skal opføre sig høfligt og forsvare de svage, mens onde riddere er grådige, og kun søger land og guld. **Færdigheder:** Lanse, Mod, Overtale, Ride, Skjold, Sværd

Stimænd: De fleste Stimænd er røvere der lever ude i skoven, overfalder folk og stjæler deres penge. Nogle stimænd er dog almindelige folk, der er blevet gjort fredløse af onde baroner. **Færdigheder:** Bue & Slynge, Opdage Ting, Sport, Skjule Sig, Stjæle Ting, Økse.

Troldmænd: En troldmand bruger magi for at gøre fantastiske ting, som at helbrede sår i en fart, gøre sig usynlig eller endda flyve! Det koster mange penge at lære nye formularer, derfor går mange troldmænd på eventyr. **Færdigheder:** Historie, Magi, Sprog, Stav.

Tyve: Mange tyve stjæler fra andre, men nogle tyve er også mere eller mindre hæderlige, og bruger i stedet deres evner til at gå på eventyr. **Færdigheder:** Bue & Slynge, Handel, Opdage Ting, Skjule Sig, Sport, Sværd.

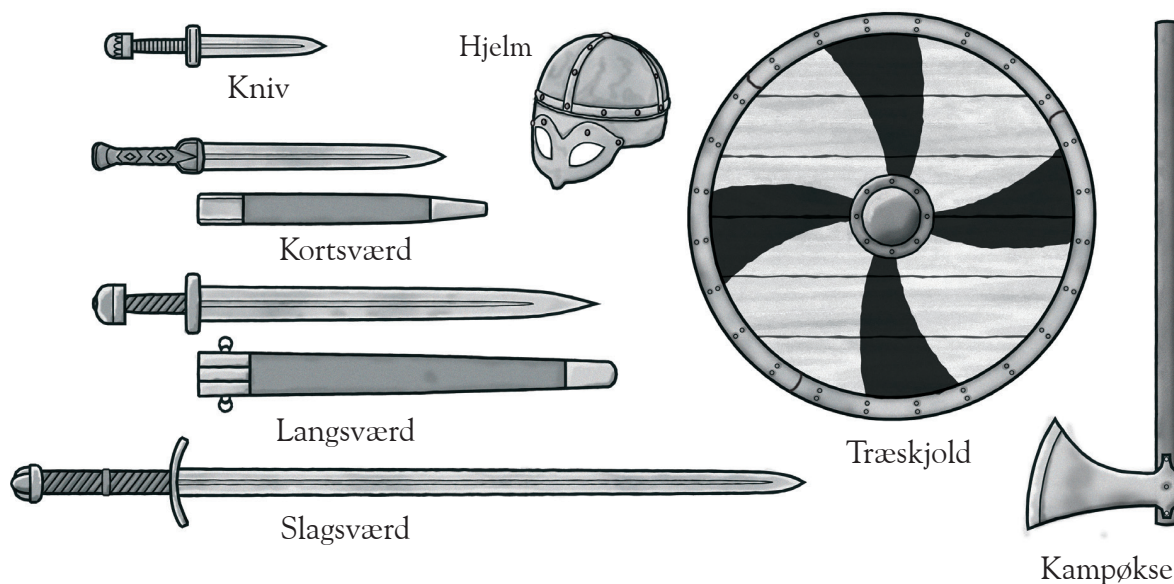
Rustninger og våben

Ingen eventyrer kan klare sig uden udstyr, ikke bare våben og rustninger, men også udstyr til at udforske huler eller klare sig ude i vildmarken. Når du skaber din karakter, har du helt 500 sølv til at bruge på rustninger, våben og udstyr.

Nærkampvåben	Skade	Pris	Styrke	Noter
Kniv	T4	40		1 hånd.
Kortsværd	T6	100		1 hånd.
Langsværd	T8	200	5	1 hånd. +1 i færdigheden Overtale.
Slagsværd	T10	450	6	2 hænder. +1 i færdigheden Overtale.
Økse	T8	80	5	1 hånd.
Kampøkse	T10+1	350	6	2 hænder. -1 Rustning.
Stav	T4	5		2 hænder. +1 Rustning mod nærkampvåben.
Spyd	T6	80		2 hænder. +1 Rustning mod nærkampvåben.
Lanse	T10	160	6	1 hånd. Bruges kun til hest. +T4 i skade i første angreb.
Knytnæve	T4-1			1 hånd.

Afstandsvåben	Skade	Rækkevidde	Pris	Noter
Kastekniv	T4	Styrke	60	1 hånd.
Bue	T6	10	120	2 hænder.
Spyd	T6	8	80	1 hånd.
Slynge	T4	8	10	2 hænder.
Sten	T4-1	Styrke	–	1 hånd.

Rustninger	Beskyttelse	Pris	Styrke
Læder rustning	1	130	
Ringbrynje	2	300	4
Pladerustning	3	700	5
Skjold	2	60	4



Andet udstyr

Der skal bruges mange ting, når du skal på eventyr. Her er en liste over ting, som er nyttige at have med. Du finder en oversigt over priserne på den bagerste side i bogen.

Fakkel (5 stk.): Fakler er trækæppe, der i den ene ende er omviklet med reb og olie. En fakkel giver et flakkende lys, der rækker 3 meter/felter. Fem fakler er nok til et helt eventyr.

Feltflaske: En feltflaske kan indeholde 1½ liter vand, øl eller vin.

Fyrtøj: Et fyrtøj bruges til at tænde lamper, fakler og bål med. Et komplet sæt består af et stykke stål og en sten til at slå gnister, og tørrede svampe til at få ilden til at fænge.

Gribekrog: Metalkrog med tre tænder. Den bruges til at kaste op i et reb, hvis du skal klatre over f.eks. en mur eller op ad nogle stejle klipper.

Koben: Et koben bruger du til at bryde ting fra hinanden, for eksempel kister og døre.

Lampe: Dette er en lampe, der bruger lampeolie til at lyse med. En lampe giver et klart lys, der rækker 5 meter/felter.

Lampeolie: Olie til din lampe. Der er nok til et eventyr i én flaske.

Reb: Et 10 meter langt reb. Du bruger reb til at klatre op ad mure, eller binde jer sammen, hvis I skal klatre op af en klippe, så ingen falder ned.

Rygsæk: En sæk til at bære på ryggen med stropper. I rygsækken er der plads til tøj, mad og andre ting, som du har med på din rejse.

Spade: En sammenklappelig spade, til at grave huller med.

Ski og skistave: To lange brædder af træ der spændes under fødderne og som bærer dig hurtigt gennem sneen.

Snesko: Et par snesko er to plader af sammenflettede grene, som sikrer at du ikke træder dybt ned i sneen og gør at du sparer på kræfterne når du vandrer i dyb sne.

Telt: Et telt beskytter med regn og vind. Der kan sove to personer i et telt.

Tykt tæppe: Et dejligt varmt uldtæppe til at rulle sig ind i om natten, når du skal sove.

Tyveværktøj: Dirke, små save og andre ting, der er nyttige når man er tyv.

Voksllys: Voksllys er lavet af bivoks og bruges til at læse ved. Et voksllys lyser 1 meter/felt.

Spisegrej: Krus, tallerken, kniv, gaffel og en ske.

Kromad: Et måltid mad på kroen. Til morgenmad spiser man grød, og tyndt øl eller varm te. Frokost består af grød, brød, ost, frugt og tyndt øl. Aftensmad består af en stuvning af kartofler, grønsager og kød, tyndt øl og lidt ost og frugt til dessert.

Fint kromad: Et dejligt måltid mad på kroen. Til morgenmad spiser man grød med honning og bær, nybagt brød, oste, frugt og tyndt øl eller varm te. Frokost består af grød, brød, ost, honning, koldt kød, frugt og tyndt øl. Aftensmad kan bestå af stegt kylling med grønsager og kartofler, god øl, brød, ost og frugt til dessert.

Rejsemad (1 dag): Brød, ost og tørret kød der er behandlet, så det kan holde længe – det smager dog ikke af så meget.

Øl: Øl drikkes morgen og aften, da vandet ikke altid kan drikkes. Øl findes i to udgaver; det tynde øl som drikkes hver dag og som man ikke kan blive fuld af, og det almindelige øl som drikkes ved særlige lejligheder.

Dværgøl: Dværg elsker øl og har deres eget stærke bryg, som ikke mange af andre folkeslag kan tåle ret meget af.

Elvervin: Elvere kan bedre lide vin end øl. De laver vin af alle slags bær.

Iduns dråber: En magisk drik, kvalmende sød i smagen, der helbreder alle gifte.

Månedug drik: Denne magiske drik smager ikke meget bedre og giver T6+1 tilbage i Mana.

Solstråle drik: Denne meget bitre magiske drik, brygget af svampe, giver T6+1 tilbage i Liv.

Hest: Heste i Ullevinter er små, nærmest ponyer, i forhold til vore dages heste. Men de er seje og kan ride langt på en dag. Det er mest rige folk, der har råd til heste. Hesten kommer med sadel og seletøj.

Muldyr: Muldyr er en krydsning mellem et æsel og en hest. Man kan godt ride på dem, men de er bedre til at bære ting med, for eksempel telte og skatte. Mange folk bruger muldyr til at transportere varer og i landbruget.

Hestefoder (1 dag): Foder nok til en hest eller et muldyr i en dag.

Tøj: Et sæt tøj til mænd består af et par bukser, en tunika, en kappe, et bælte og en hue. Kvinder går i kjoler, når de ikke lige er på eventyr; så klæder de sig som mænd.

Fint tøj: Et fint sæt tøj i flotte farver, med broderier og andet pynt.

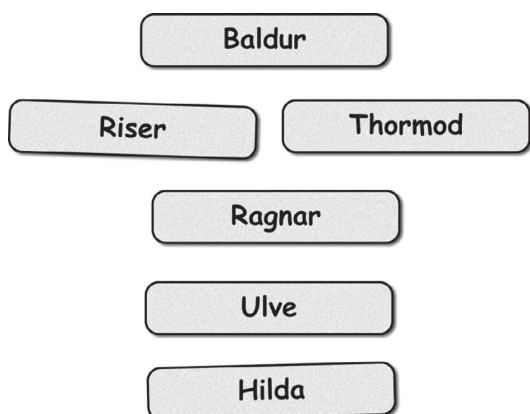
Rigmandsklæder: Et smukt sæt tøj, lavet af de fineste stoffer i flotte farver, med broderier i guldtråde og andet fint pynt.

Kampe

Kampe er delt op i ture, hvor alle spillernes helte, og spillederens modstandere og monstre, hver får lov til at gøre én ting per tur.

Hvem starter først?

Før kampen starter, slår alle initiativ. Dette gør I ved at slå en 10-sidet terning for hver spiller og alle fjender. Hvis der er syv riser, slår du ikke for hver rise, men for hele gruppen. I starter turen med dem der slår højest og slutter turen med dem der slår lavest. Hvis der er to der slår det samme, kommer de samtidigt i turen. Resten af kampen kommer alle efter tur, i samme rækkefølge som da I slog initiativ. Det er nemmest at holde styr på rækkefølgen, ved at lave et lille kort til hver spilperson og gruppe fjender, og så lægge dem i den rigtige rækkefølge, f.eks.:



Bevægelse

Alle mennesker kan gå 6 meter, eller felter, i en tur. Du kan enten flytte dig først og slå bagefter,

eller du kan slå først og så flytte dig bagefter. Du kan også løbe det dobbelte af hvad du går, men så kan du ikke slå med et våben eller skyde med en bue.

Eksempler på hvor langt du kan flytte dig:

Dvæрге og halvlange	5
Mennesker og elvere	6
Halvjætter og trolde	7
Ulve og heste	10

Hvordan slås man?

Du slår med dit våben, ved at slå en 10-sidet terning (T10) og lægge til din Færdighed. Hvis du slår 11 eller derover, giver du skade på din modstander. Slå den terning som våbenet giver i skade, læg din Skadebonus til og træk modstanderens Rustning fra.

Du kan bruge skjolde til at beskytte dig med, men kun én gang pr. hver tur. Hvis du klarer dit rul med din Færdighed i Skjold, får du 2 mere i Rustning mod skaden.

Hvis du slår 10 på dit rul, har du slået et perfekt slag, og rustning og skjolde beskytter ikke mod skaden.

Du kan ikke parere pile, kastede spyd eller lignende med skjolde, men ham som skyder på dig, skal trække 1 fra hans Bue eller Spyd Færdighed når han skyder.

Hvis din helt får skade nok til at han har 0 i Liv, mister han bevidstheden. Hvis han når ned på -5 i Liv, dør han heldedøden. En person eller et monster, der har mistet Liv nok til at han har -1 eller mindre i Liv, mister yderligere 1 i Liv hver tur fordi han forbløder. Blødningen stopper hvis han bliver helbredt med magi, bliver reddet ved hjælp af førstehjælp, eller han når -5 i Liv og dør heldedøden. Alle kan yde førstehjælp, ved at bruge en hel tur på at binde bandager på såret.

Døde helte bliver hentet af Odins udsendinge, Valkyrierne, og bliver ført til Valhal, hvor de tjener Odin indtil Ragnarok. Tænk smukt om din døde helt og lav en ny person, parat til nye eventyr.

Held i kamp

Guderne våger over menneskene og tildeler dem held, hvis de er tilpas modige. De fleste helte har 2 i Held per spil, mens Halvlange starter med 3 i Held. Store skurke eller farlige monstre har også Held. Almindelige riser vil ikke have Held, men en farlig risehøvding vil. En ulv vil ikke have Held, men en drage vil! Og sikkert mere end 1!

Held bliver uddelt til spillerne i starten af hvert eventyr, så du kan holde øje med hvor meget held din helt har tilbage; Held kan f.eks. være i form af tændstikker, jetoner, terninger eller noget andet.

Du kan slå et terningslag om, ved at give spillederen et Held. Du kan også undgå al skaden fra ét slag, ved at give spillederen et Held.

Helbrede Liv og Mana

Alle starter et nyt eventyr med fuld Liv og Mana. Liv der er mistet midt et eventyr, helbredes bedst med magi, ellers skal såret helbrede naturligt. Helte får 2 i Liv tilbage efter hver nats søvn. Din troldmand får alt Mana tilbage, efter han har sovet i mindst seks timer.

Magi

Du kaster en magisk formular, ved at slå en 10-sidet terning (T10) og lægge til din Færdighed. Hvis du slår 11 eller derover, har du kastet din formular. Magiske formularer dræner din Mana. Prisen i Mana står ved hver formular. Det er med ikke at bruge al din Mana for hurtigt, men huske at gemme noget til slutningen af eventyret. Hvis du fejler dit rul, eller slår 10 på terningslaget, betaler du ikke Mana for at kaste formularen.

Troldmænds magi fungerer ikke hvis de er i berøring med jern, så de kan ikke bruge rustninger og våben af metal. Da magien kræver brug af begge arme, kan de heller ikke bruge skjolde. Troldmænd kan bruge buer og slynger, stave, spyd og læderrustninger. Alle magikere starter med 4 almindelige Begynder formularer.

Du kan købe Mester Formularer, når du har 8 Begynder Formularer.

Begynder formularer

Forhekse våben: Mana; 1. Afstand; 8 meter/felter. Varighed 5 ture. Effekt; Du forhekser et våben og det begynder at brænde med en blå flamme. Våbenet giver 2 ekstra i skade.

Helbrede sår: Mana; 1 eller 2. Afstand; Røre. Effekt; Med denne formular kan du magisk helbrede sår. Hvis du har betalt 1 i mana, helbreder du T4+1 Liv. Hvis du har betalt 2 i mana, helbreder du 2T4+2 Liv.

Hjælpende hånd: Mana 1. Afstand; Røre. Effekt: Du beder guderne give jer en hjælpende hånd. Personen, der er blevet fortryllet, får +2 på sit næste slag for en Færdighed.

Ildkugle: Mana; 1 eller 2. Afstand; 8 meter/felter. Effekt; Du kaster en ildkugle, der giver skade til en fjende. Ildkugler rammer altid. Skjolde beskytter ikke mod ildkugler. Hvis du har betalt 1 i mana, giver du T4+1 i skade. Hvis du har betalt 2 i mana, giver du 2T4+2 i skade.

Lys: Mana; 1. Varighed; 30 minutter. Effekt; Du tænder et magisk lys som svæver efter dig. Lyset skinner i 5 meters/felters omkreds. Formularen Lys kan ophæve formularen Mørke på 8 meter/felters afstand.

Mørke: Mana; 1. Afstand; 8 meter/felter. Varighed; 5 ture. Effekt; Du skaber en stor sky af ugennemtrængelig mørke, som du kan lægge hvor du ønsker. Mørket dækker 4 x 4 meter/felter. Du kan kaste formularen på en genstand, som du kan bære med dig.

Ophæve magi: Mana; 2. Effekt; Når en fjendtlig troldmand er ved at kaste en formular, eller hvis nogen er blevet forhekset, kan du prøve at stoppe magien, Spillederen slår en T10 og lægger sin troldmands Viden til. Du slår T10 og lægger din troldmands viden til. Hvis du slår lig med eller over hans slag, stopper du hans magi.

Magisk rustning: Mana; 1. Afstand; 5 meter/felter. Varighed; 5 ture. Effekt; Giver +2 i rustning.

Se det skjulte: Mana; 1. Afstand; Røre. Effekt; Du kan se det skjulte, f.eks. væsener der sniger sig eller skjulte døre. Hvis de gemmer sig med en Usynlig formular, slår spillederen en T10 og lægger til sin troldmands Viden. Du slår T10 og lægger til din troldmands viden til. Hvis du slår lig med eller over hans slag, afslører din formular dem der gemmer sig.

Skræmme levende: Mana; 2. Afstand; 8 meter/felter. Effekt; Du kaster en formular, der får dig til at se frygtindgydende ud og kan skræmme fjender væk. Slå en 10-sidet terning. Alle fjender indenfor et område på 4 x 4 meter/felter, med mindre styrke end dit terningerul, løber væk indtil de har klaret et rul for færdigheden Mod, i slutningen af deres tur.

Skræmme udøde: Mana; 3. Effekt; Du kaster en formular, der tænder godhedens lys omkring dig. Alle udøde indenfor 4 meter/felter omkring troldmanden kan blive skræmt væk og lyset kan endda ødelægge dem. Slå en 10-sidet terning og læg din Viden til. Alle udøde med mindre Liv end dit slag, løber væk i T4 ture. Hvis du slog 10 på dit Magi rul, bliver de til støv.

Ødelægge våben: Mana; 1. Afstand; 8 meter/felter. Effekt; Du prøver at bøje sværd eller knække buer. Slå en 10-sidet terning. Det våben du prøver at ødelægge slår sin skadeterning (uden Skadebonus). Hvis du slår lig med eller over våbenet, er det ødelagt. Du kan ikke skade magiske våben, eller naturlige våben som tænder, klør og horn.

Spindelvæv: Mana; 2. Afstand; 8 meter/felter. Varighed; 5 ture. Effekt; Du skaber et stort spind ud af den blå luft og kaster det ud over dine fjender. Et område på 4 x 4 meter/felter bliver dækket. Alle der er fanget af spindet skal slå mod Styrke i slutningen af deres tur for at slippe fri. Personer der er fanget af spindet, har -4 til at kæmpe.

Tæmme dyr: Mana; 1. Afstand; 8 meter/felter. Effekt; Du kan tæmme vrede vilddyr, så de bliver rolige og ikke angriber dig eller dine venner. Du kan ikke bestemme hvad dyrene skal gøre, men hvis nogen angriber dig, mens f.eks. bjørne eller ulve er i nærheden, kan det være at de forsvarer dig. Monstre og sagnvæsener bliver ikke påvirket af denne formular.

Mester formularer

De viseste troldmænd kan mægtige formularer, som fylder almindelige mennesker med undren og frygt. For at kunne købe nogle af disse formularer, skal du kende mindst 8 begynder formularer.

Charmere person: Mana; 5. Afstand; 8 meter/felter. Varighed; T8 dage. Effekt; Ved at kaste denne formular, tror selv din værste fjende at du er hans ven, så længe du ikke angriber ham. Han vil ikke angribe dig og vil gøre hvad du siger, men han vil ikke gøre noget der gør at han dør eller tager skade. Hvis modstanderen betaler et Held, har formularen ingen effekt.

Flyve: Mana; 5. Afstand; røre. Varighed; 5 minutter. Effekt; Hvis du kaster denne formular, kan du flyve i op til 100 meters højde, med samme fart som en hest kan løbe, dvs. 10 meter/felter pr. tur.

Søvn: Mana; 4. Afstand; 8 meter/felter. Du prøver at få dine fjender til at falde i søvn. Et område der dækker 4 x 4 meter/felter, bliver indhyllet i en sky og alle væsener i skyen bliver ramt af magien. Slå en 10-sidet terning og læg din Viden til. Alle væsener med mindre Liv end dit slag, falder i søvn i 5 ture. Udøde bliver ikke påvirket af denne formular.

Usynlig: Mana; 1. Afstand; Røre. Varighed; 10 ture. Hvis du kaster denne formular, bliver du helt usynlig. Du skal dog huske, at hverken din lugt eller de lyde du laver, forsvinder. Hvis du rører eller angriber noget levende, bliver du straks synlig igen.

Vække de døde: Mana; 10. Afstand; 8 meter/felter. Varighed; 1 uge. Onde troldmænd kan vække de døde til live og få dem til at kæmpe for sig. Ved at kaste denne formular, vækker troldmanden T4+1 skeletter eller gengangere til live. Formularen skal kastes på en kirkegård eller en gammel kamplads, hvor mange døde krigere ligger begravet.

Forgifte: Mana; 4. Afstand; 8 meter/felter. Varighed; 5 ture. Effekt; Denne onde formular fylder din fjende med gift, og han får straks store smerter og tager skade. Hver tur gør Forgifte en T4 i skade. Rustning beskytter ikke. Den der bliver forgiftet, skal slå for færdigheden Mod for at foretage sig noget. For at få formularen til at virke, slår troldmanden en 10-sidet terning og lægger sin Viden til. Hans modstander slår en 10-sidet terning og lægger sit Helbred til. Hvis troldmanden slår lig med eller over, virker formularen. Formularen virker ikke på udøde.

Sådan bliver helte bedre

Efter hvert eventyr gives hver helt 1-3 erfaringspoint (2 er normalen), som krydses af på heltens karakterskemaer. Hvert erfaringspoint giver dig et point som du kan fordele på Færdigheder. Færdigheder der er på 6 eller derover, kan kun stige med et point efter hvert eventyr.

Troldmænd skal bruge både erfaringspoint og penge til at lære nye formularer. Det koster 2 erfaringspoint og 100 sølv for en Begynder Formular. Mester Formularer koster 4 erfaringspoint og 200 sølv.

Hver gang din helt har tjent 8 erfaringspoint, stiger han i niveau. Der er fire niveauer; Begynder, Trænet, Veteran og Helt. Din helt starter som Begynder. Når din helt stiger i niveau, får han 2 ekstra i Liv og evt. Mana (hvis din helt er troldmand), og 1 point til at hæve en Egenskab (styrke, smidighed, viden eller helbred). Bemærk at det kan påvirke heltens Liv eller Mana, at hans Helbred eller Viden bliver større.

THAROS



- Større by
- Mindre by
- Lejr
- Ruin
- Tårn eller fort
- Dysse eller gravsted
- Hule eller mine
- Vej
- Grænse
- Flod
- Løvskov
- Granskov
- Mose

Ulvævinter

aserne. Så startede en krig, som varede i mange år.

Njord er den ældste af vanerne. Han er havgud, og bestemmer over vejr og vind. Han har to børn, Freja og Frej.

Freja er gud over kærlighed. Hun har en vogn som bliver trukket af to katte, men rider undertiden også på en gris der hedder Hildesvin.

Frej er gud for høst og velstand. Han er den første der falder ved Ragnarok, i kamp med ildjætten Surt.

Loke og hans yngel

Loke var engang en jætte, men han blandede blod med Odin og boede længe hos aserne. Loke er meget snedig og veltalende, men også meget stolt. Da han synes, at Aserne ikke belønnede ham nok for al den hjælp han gav Aserne, lokkede han Høder til at slå Balder ihjel. Aserne fangede ham og lænkede ham til en klippe, men kender jeg Loke ret, er han sikkert sluppet fri siden da. Loke er far til Midgårdsormen, Fenrisulven og Hel.

Hel er en jættekvinde, der styrer dødsriget.

Fenrisulven er en kæmpeulv. Ved Ragnarok slipper den fri, og sluger derefter først solen og dernæst Odin. Odins søn Vidar hævner ham og dræber Fenrisulven.

Midgårdsormen er en kæmpeslange, der ligger på havets bund. Ormen slynger sig om hele jorden og bider sig selv i halen. Thor vil dræbe ormen ved Ragnarok, hvorefter han selv dør af slangens gift.

De to dronninger

Så længe nogen kan huske, har to dronninger kæmpet om magten over Tharos. Den ene dronning hersker over sommeren, med dens varme lange dage og en overflod af mad. Efter hun har brugt sine kræfter en hel sommer, må hun se sin magt svinde til fordel for kulde og afsavn. Den anden dronning, prøver nemlig skinsygt at ødelægge alt hvad hendes søster har skabt, men også hendes kræfter slipper op, og vinterens mørke må vige til fordel for solen og foråret. Selv om Vinterens Dronning skaber mange

problemer, kan hun ikke undværes. Det er om vinteren, at naturen hviler og menneskerne får ro for det hårde markarbejde. Hvis Sommerens Dronning bliver for stærk, tørrer alting også ud; kornet og græsset visner, og høsten bliver ødelagt.

Ingen ved i grunden hvad eller hvem dronningerne er; om de er en slags guder, feer eller måske hekse. Det eneste der vides med sikkerhed, er de har meget magt og at der altid er to dronninger. Derfor kaldes de undertiden for de To Søstre.

Tharos' historie

Om gamle dage fortælles det, at elvere, dværge og mennesker levede i fred side om side, men at der kom ondt blod mellem folkeslagene. Skønt de har hver deres version af historien, om hvordan den første store krig startede (der frikender dem selv for ansvar), handler de alle sammen om forræderi; så det er ikke noget dårligt gæt, at Loke var involveret. Krigen blev lang og blodig. Menneskerne vandt den til slut, men ikke uden sværds slag og store tab. Træt af krig, lavede den første kejser derfor en pagt med elverne og dværgene, der sikrede dem deres lande til evig tid. Derefter var der nogenlunde fred de næste 200 år.

Kejser Sigvar var den 13. i rækken. Han var enerådig og herskesyg – og hans søn var ikke meget bedre. Da sønnen hørte en trubadur synge om en stor snehvid kronhjort, som ingen kunne fange, satte han sig for at nedlægge den. Han fandt dens spor og jagede hjorten gennem tre dage og tre nætter, og til sidst kunne han bore sit spyd ind i det udmattede dyrs side. Vinterens Dronning blev rasende over drabet, for hjorten var nemlig hendes sendebud. En lille pige mødte op i kejserens hof og krævede mandebod, men hoffet lo blot af hende. Så forbandede pigen sønnen for hans forbrydelse og spåede kejseren, at han skulle dø og at kejseriget skulle dø med ham. Kejseren blev vred, og beordrede sine soldater til at finde og dræbe dronningen.

Snart rasede en krig i landet. Skovenes vilde dyr

tanker. Den bedste måde at være eventyrer på, er at kende en rig købmand eller greve, der kan forsvare en mod emsige embedsmænd og soldater.

Alfheim

I Alfheim har der levet elverfolk siden tidernes morgen. Det er et mystisk sted, hvor tiden ikke helt går i samme takt som andre steder. Nogen gange går tiden hurtigere, mens den andre gange går meget langsomt. Elverne har flere byer i skovens dyb, men de er svære at finde, da elvernes huse nærmest smelter sammen med træerne. Nogle huse gemmer sig mellem de høje træers rødder, mens andre huse er bygget på platforme mellem træernes kroner. Alfheim har ingen mure til at beskytte sig, når krigen raser. I stedet indhyller elverne grænsen ind i en tæt tåge, som ingen dødelige kan finde rundt i. De kommer ud af tågen, på et helt andet sted end hvor de gik ind – og andre forsvinder helt, for aldrig at blive set igen. Kun få mennesker har set elvernes rige. Elverne modtager kun sjældent gæster, for Alfheim kan fortrylle dem, så de mister lysten til nogensinde at forlade skoven igen.

Karak-Duk

De fleste dværge foretrækker at bo, som dværge med respekt for sig selv altid har gjort, nemlig dybt under jorden. Der graver de i fjeldet og finder jern, guld og ædelstene, som de smeder til smukke våben, rustninger og værktøj, som de handler med. Dværgenes haller er smukt udhugget gennem mange årtusinder og der er stort set ikke en plet der ikke er dekoreret med flotte relieffer, mange af dem belagt med tyndt guld. For fire århundrede siden skete der det, at en gruppe dværge forlod jordens dyb og byggede en by nede i dalen. De handlede med menneskerne og blev meget rige. Det gik godt indtil krigen mod Jernbaronerne, der angreb og indtog byen. Dværgene under jorden smækkede blot deres enorme porte i og så kunne Jernbaronerne ikke gøre mere. Byen gik det værre. Da Jernbaronerne forlod den, brændte de den af som hævn for at dværgene havde hjulpet menneskerne i Frit Anirr.

Siden da har dværgene bygget byen op igen. For mennesker er alt det blot historie, men der lever stadig dværge, der kan huske krigen fra deres ungdom. De har aldrig tilgivet at Jernbaronerne brændte deres by ned og nægter at sælge deres varer til Fenmark.

Frit Anirr

Dette kongerige regeres godt og klogt af Kong Hastein 1. Han har siddet på kongemagten i over fyre år, lige siden han som ganske ung deltog i krigen mod Fenmark, hvor den gamle konge faldt. Hastein er nu en gammel mand, men han er ved godt helbred og der er ikke nogen tegn på at han har tænkt sig at trække sig tilbage. Han har en enkelt søn, Thormod, som er en køn og stærk mand på omkring 30 år. Han har ikke så meget at lave endnu, så når han ikke lige deltager i statsrådet eller løber ærender for sin far, går han på jagt, snuser rundt i biblioteket eller går på kro for at møde eventyrere. Han har selv prøvet at gå på eventyr, men efter han fik et alvorligt sår, forbød hans far, at han udsatte sig selv for flere farer, "for sådanne nogle fjollerier". Det er trods alt meningen at han skal arve riget – og helst i hel tilstand. Thormod er på udkig efter en prinsesse og mange af landets unge piger sukker dybt når han rider forbi.

Frit Anirr nyder godt af at være nabo til elver- og dværgerigerne, som de handler med. Der foregår også en del handel gennem kongeriget, mellem rigerne i syd og nord. Anirr har ikke nogen stor hær, men kan regne med at mange af deres borgere møder op, hvis der er krig. Anirr bruger også tit eventyrere, hvis der opstår problemer.

Østmark

Østmark ligger lige i midten af det gamle kejserrige, og da det var her at de to generalers hære ofte mødtes i kamp, gik det hårdt ud over landsdelen. Efter krigen drev bander af tidligere soldater og riser rundt i landet, og gjorde livet usikkert. Det holdte først op, da en tidligere kaptajn i hæren tog sagen i egen hånd og med base i Asgerfjord begyndte at jage røverne. Mennesker

fik valget mellem at slutte sig til ham, eller blive hængt som røvere – mens riser blev jaget uden nåde. Det tog ti år før området var sikkert igen. På det tidspunkt stod det klart, at ingen ny kejser ville regere over hele landet igen. Kaptajnen samlede alle stormænd i Asgerfjord og sagde at de måtte gøre det befriede område til et selvstændigt kongerige, til fælles beskyttelse. Stormændene udråbte kaptajnen, Styrkar, til konge og siden da har hans efterkommere regeret Østmark.

Den nuværende konge, Hroald 2, er syg og ingen ved hvor længe han holder. Han har to sønner der kan efterfølge ham, Anor og Bodvar. De to er tvillinger, men det gør nu ikke at de holder meget af hinanden. De har altid konkurreret og prøver hver især at vise faderen hvem der er den bedste. Kongen har også en datter, Gunhild, som vist både er klog og nydelig at se på. Hun er endnu ikke giftet bort, selv om hun er hele 21 år gammel. Ingen ved hvorfor.

Den gode nyhed for eventyrere er, at Østmark er et godt sted at gå på opdagelse. Riget er fattigt og de er glade for alle bevæbnede folk, der kan hjælpe med at holde riser og røvere ude fra riget – og er lige så glade for hver en sølv mønt som eventyrere kan finde. Man skal have en tilladelse for at gå med våben og rustninger i byerne, men de er nemme at få.

Vonisheim

Da Tronfølgerkrigen sluttede, var mange af general Kolls soldater og høvdinge på flugt fra Fengs hær. Soldaterne flygtede til rigets vestlige halvø og tog der magten over landsbyerne. Med årene skabte de deres eget rige, Vonisheim. Menneskerne i dette land er et stridbart folk, der lige gerne slås mod hinanden, som mod andre lande og mod riserne. I Vonisheim gælder nemlig den lov, at man kun ret til at beholde hvad man kan forsvare med våben. De har heller ikke helt glemt deres nederlag under Tronfølgerkrigen og er fjendtligt stemt mod fremmede.

Lige nu hersker to store høvdinge over Vonisheim. I Ardalen hersker rytterkongen Ilvar Jernrumpe, som med sin rytterhær i mange år har kæmpet mod riserne i nord, og nu har mange

hårde soldater i sin hær. I Ravnehøj bor kongen Hrard Egilson, der siges at være lige så god til at kaste magi, som han er til at bruge våben.

Vonisheim er nok ikke det bedste sted at gå på eventyr. Den gode nyhed for eventyrere er, at alle forventer at du går med både våben og rustning. Den dårlige er, at rigets beboere har plyndret de fleste huler og grave for alt værdifuldt for længe siden. Menneskerne i Vonisheim er dog meget overtroiske og er bange for det overnaturlige, derfor er der nogle få magiske steder hvor de ikke tør komme.

Ozon-Ghuel

Det fortælles, at det var Loke der skabte riserne og skrællingerne, for at plage menneskerne. Det var hans hævn for at aserne straffede ham, efter at han havde slået Balder ihjel. Med tiden har riserne vokset sig mange og stærke, og de har skabt deres eget rige som de kalder Ozon-Ghuel, efter deres første store leder. I mange år blev riserne holdt væk fra menneskenes riger af Hakons mur, men muren blev løbet over ende under Tronfølgerkrigen, da menneskerne sloges indbyrdes. Riserne er ikke Vinterdronningens undersætter, men de er heller ikke plaget af kulde og sult som mennesker – så når Vinterdronningen er stærk og menneskerne er svage, går riserne i krig mod menneskerne, som de hader.

Nordlandet

Få mennesker kan prale af at have set Nordlandet med egne øjne. I dette land lever der nemlig jætter, trolde, halvjætter og andre kæmper. De varierer i højden fra at være dobbelt så høje som mennesker, til at være højere end masten på det største skib. Jætter bryder sig ikke meget om mennesker, som de ser som noget småskrav. De færreste jætter er dog så uhøflige, at de ligefrem æder de mennesker, der gæster deres land. Heldigvis holder jætter meget af kulde, så det er sjældent de rejser syd på.

Pris- og våbenliste (alle priser er i sølvmønter)

Nærkampsvåben		Rustninger		Hest	
Kniv	40	Læderrustning	130	Hestefoder	1
Kampøkse	350	Ringbrynje	300	Koben	12
Kortsværd	100	Pladerustning	700	Kromad	1
Langsværd	200	Skjold	60	Lampe	15
Lanse	160			Lampeolie	5
Slagsværd	450	Magiske drikke		Muldyr	200
Spyd	80	Iduns dråber	60	Reb	30
Stav	5	Månedug drik	70	Rejsemad	1
Økse	80	Solstråle drik	50	Rygsæk	30
				Ski	120
Afstandsvåben		Andet udstyr		Snesko	30
Bue	120	Dværgeøl	5	Spade	25
Kastekniv	60	Elvervin	8	Spisegrej	10
Slynge	10	Fakkel (5 stk.)	2	Telt	120
Spyd	80	Feltflaske	5	Tykt tæppe	40
Sten	–	Fint kromad	3	Tyveværktøj	200
		Fint tøj	100	Tøj	10
		Fyrtøj	3	Vokslys	1
		Gribekrog	15	Øl	1

Nærkampsvåben	Skade	Styrke	Noter
Kniv	T4		1 hånd.
Kortsværd	T6		1 hånd.
Langsværd	T8	5	1 hånd. +1 i færdigheden Overtale.
Slagsværd	T10	6	2 hænder. +1 i færdigheden Overtale.
Økse	T8	5	1 hånd.
Kampøkse	T10+1	6	2 hænder. -1 Rustning.
Stav	T4		2 hænder. +1 Rustning mod nærkampsvåben.
Spyd	T6		2 hænder. +1 Rustning mod nærkampsvåben.
Lanse	T10	6	1 hånd. Bruges kun til hest. +T4 i skade i første angreb.
Knytnæve	T4-1		1 hånd.

Afstandsvåben	Skade	Rækkevidde	Noter
Kastekniv	T4	Styrke	1 hånd.
Bue	T6	10	2 hænder.
Spyd	T6	8	1 hånd.
Slynge	T4	8	2 hænder.
Sten	T4-1	Styrke	1 hånd.

Rustninger	Beskyttelse	Styrke
Læder rustning	1	
Ringbrynje	2	4
Pladerustning	3	5
Skjold	2	4